

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri, dan professional. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia bermutu.

Becker dalam Saputra & Rudyanto (2005:1) mengungkapkan pendidikan dan pelatihan merupakan investasi terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memerlukan perhatian khusus. Untuk itu diperlukan satuan pendidikan yang nantinya dapat dijadikan wadah untuk dapat menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Dengan demikian masa usia anak dari 4-6 tahun ini sering dipandang sebagai masa emas. Rentangan usia anak tersebut dalam pendidikan formal berada pada lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak.

Anak TK yang berusia (4-6) tahun berada pada masa peka, dimana anak mulai sensitive untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orang tua, dan orang yang lebih dewasa dilingkungannya. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kemampuan anak baik fisik dan psikis secara utuh dan bermakna, demikian pula pengalaman dalam pendidikan seni rupa yang merupakan bagian dari pengembangan seni merupakan pemberian pengalaman belajar yang diharapkan bermanfaat bagi perkembangan piker, emosi, ekspresi, motorik halus, keterampilan, cita rasa keindahan dan lainnya (Sumanto, 2005)

Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (GBPKB-TK, 1994) didirikannya TK bertujuan untuk mengembangkan seluruh segi

kepribadian anak TK dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangannya

Beberapa hal yang perlu diingat bahwa masa anak-anak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan dalam menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam mengikuti pendidikannya dikemudian hari. Maka tujuan program kegiatan belajar anak TK yaitu daya cipta atau dengan istilah kreativitas (Rachmawati & Kurniati, 2005:2). Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Semiawan, 1997).

Chaplin (1989) mengutarakan kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesina atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Pentingnya pengembangan kreativitas dalam system pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui ketetapan MPR-RI Nomor II/MPR/1983 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) sebagai berikut :

“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja”
Departemen Penerangan, 19983 : 60)

Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu pendidikan harus merangsang pemikiran kreatif, sikap dan perilaku kreatif-produktif. Secara khusus, kreativitas berkarya seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan kedalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya (Sumanto, 2009: 11)

Berdasarkan hasil observasi awal tanggal, 9 Juni 2014 dengan guru kelompok B di TK Tunas Harapan Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang, diperoleh informasi tentang kondisi kemampuan kreativitas anak dikelas. Berdasarkan hasil informasi tersebut diketahui anak-anak dikelompok B kemampuan kreatifitas khususnya dalam menggambar masih sangat rendah.

Hal ini terlihat dalam kegiatan menggambar bebas ekspresi sesuai daya imajinasi anak, anak masih belum percaya diri mengeksplor ide-ide kreatifnya. Sebagian anak belum mampu menemukan ide ketika pembelajaran menggambar, juga masih terlihat ragu dalam mengeluarkan ide dan takut salah serta masih memiliki minat yang rendah dalam kreatifitas khususnya menggambar, masih lebih banyak meniru model contoh karya yang dibuat oleh guru dan temannya. Dalam hal pemilihan warna untuk setiap gambarnya dan selalu menanyakan warna untuk setiap gambarnya. Dalam hal menggambar bebas masih banyak anak yang menggambar kecil tidak sesuai dengan media yang disediakan. Mengetahui adanya kondisi tersebut, peneliti mencoba mendeteksi apa penyebab ketidak tercapainya tujuan kegiatan kreatifitas di TK Tunas Harapan Kotabaru Kabupaten Karawang.

Dari hasil observasi awal diketahui bahwa ketidak tercapainya tujuan tersebut antara lain tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor ide-idenya. Pembelajarannya kurang memberi kesempatan kepada anak mencurahkan imajinasinya.

Untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran menggambar dengan menggunakan media gambar. Dengan memberinya buku-buku cerita bergambar semacam *story reading*. Penggunaan media gambar ini adalah untuk merangsang imajinasi anak.

Dalam hal ini penulis akan mencoba memperkenalkan cara untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggambar dengan menggunakan permainan.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh Rossi dan Breide (1996:3) bahwa media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini media sangat berperan penting dalam proses

pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan karakteristik belajar anak khususnya dalam menggambar. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif. Terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal.

Kartu adalah kertas persegi yang agak tebal untuk berbagai keperluan dalam hal ini berisi kata, gambar, pernyataan, pertanyaan, jawaban (Kamus lengkap bahasa Indonesia). Permainan kartu gambar untuk meningkatkan kreatifitas menggambar dirasa sangat tepat karena akan merangsang anak untuk berimajinasi ke dalam gambar yang dibuatnya.

Sesuai dengan proses belajar anak usia dini yang belajar secara visual mampu menerima pembelajaran lebih cepat juga dengan menggunakan metode bermain sambil belajar, maka penggunaan permainan kartu gambar dirasa mampu memfasilitasi dalam pembelajaran seni rupa khususnya menggambar

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis akan meneliti dan mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan dengan judul ***“Meningkatkan Imajinasi Menggambar Pada Anak Melalui Permainan Reseotif (Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Kabupaten Karawang)”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat menghasilkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan imajinasi menggambar anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Karawang sebelum diterapkannya kegiatan pembelajaran melalui permainan reseotif?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggambar dalam meningkatkan kemampuan imajinasi anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Karawang melalui permainan reseotif?
3. Apakah terjadi peningkatan dalam kemampuan imajinasi anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Karawang setelah diterapkan kegiatan pembelajaran menggambar melalui permainan reseotif?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari atau mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan imajinasi anak Kelompok B dalam kegiatan pembelajaran menggambar melalui permainan menerima (reseotif) di TK. Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Kabupaten Karawang. Tujuan umum dijelaskan menjadi beberapa tujuan khusus yaitu :

1. Mengetahui kondisi objektif kemampuan imajinasi pada anak Kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Karawang sebelum diterapkan kegiatan pembelajaran menggambar melalui permainan reseotif
2. Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran menggambar dalam upaya meningkatkan kemampuan imajinasi anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Karawang melalui permainan reseotif
3. Mengetahui peningkatan kemampuan imajinasi pada anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Kota Baru Karawang setelah diterapkannya kegiatan pembelajaran menggambar melalui permainan reseotif

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap kemampuan imajinasi menggambar anak kelompok B di TK Tunas Harapan melalui permainan reseotif.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberi masukan yang positif sebagai pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kemampuan imajinasi menggambar anak kelompok B TK Tunas Harapan melalui permainan reseotif.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat member manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang peningkatan imajinasi pada anak melalui permainan reseotif.

- b. Bagi Kepala Sekolah, dapat menyediakan sarana prasarana penunjang keberhasilan kemampuan menggambar anak melalui permainan reseotif.
- c. Bagi Guru, meningkatkan pemahaman imajinasi anak tentang pentingnya pembelajaran menggambar sejak usia dini melalui permainan reseotif.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Penulisan dalam upaya meningkatkan kemampuan imajinasi menggambar anak kelompok B melalui permainan reseotif adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Penulisan.

Bab II IMAJINASI MENGGAMBAR PERMAINAN RESEOTIF ANAK TK

- A. Konsep Imajinasi Anak TK
- B. Konsep Menggambar Pada Anak TK
- C. Permainan Reseotif

Bab III METODOLOGI PENELITIAN :

- A. Metode dan Desain Penelitian
- B. Lokasi dan Subjek Penelitian
- C. Prosedur Penelitian
- D. Penjelasan Istilah
- E. Instrumen Penelitian
- F. Tahap Pengumpulan dan Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Umum Lokasi dan Subjek Penelitian
- B. Deskriptif Hasil Penelitian
- C. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN